



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP
KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA
(Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 1 Pasawahan Kabupaten Kuningan)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
pada Program Jurusan Matematika Fakultas Tarbiyah
IAIN Syekh Nurjati Cirebon



NONO WARTONO
NIM : 58451087

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI
CIREBON
2013 M/1434 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang menggunakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

ABSTRAK

Nono Wartono : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. (Penelitian di kelas VIII SMP Negeri 1 Pasawahan Kabupaten Kuningan)

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, pada umumnya guru menggunakan model pembelajaran langsung yang kurang melibatkan siswa secara aktif dan kurang meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Salah satu model pembelajaran yang dipandang dapat membiasakan siswa menggunakan kemampuan berfikir kreatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berfikir kreatif matematik yang dioperasionalkan dengan kemampuan berfikir kreatif matematik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan populasi adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pasawahan tahun pelajaran 2011/2012 yang terbagi menjadi 5 kelas. Sedangkan pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Cluster Random Sampling* yaitu peneliti mengambil secara acak satu kelas dari lima kelas yang ada. Peneliti mengambil kelas VIII C sebagai kelas eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data hasil angket dan data hasil tes dari kelas eksperimen. Adapun untuk analisis data menggunakan uji normalitas, uji independent dan kelinieran regresi, uji korelasi, uji koefisien determinasi dan uji hipotesis.

Keterampilan berpikir kreatif siswa secara keseluruhan menunjukkan pada kategori yang baik. Hal ini terlihat dari perolehan persentase sebesar 69,0 % dari skor ideal, dengan nilai rata-rata tes sebesar 69,0 dan standar deviasi sebesar 6,51.

Persepsi siswa kelas VIII C SMP Negeri Pasawahan mengenai penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk dalam kategori yang cukup baik. Hal ini terlihat dari hasil klasifikasi skor angket persepsi siswa mengenai penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk dalam kategori yang cukup baik yaitu sebanyak 17 siswa mendapat skor angket antara 64 – 75 dengan prosentase 45,9 %. Dengan demikian siswa kelas VIII SMP Negeri Pasawahan mempunyai persepsi mengenai penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang cukup baik.

Berdasarkan hasil pengujian regresi diperoleh koefisien korelasi (r) = 0,907 yang termasuk dalam kategori yang sangat kuat dan koefisien determinasi (r^2) = 0,823 atau 82,3 % . Hasil tersebut menunjukkan adanya korelasi antara persepsi siswa mengenai penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 1 Pasawahan Kabupaten Kuningan)”** Oleh **NONO WARTONO, NIM: 5845 1087** telah dimunaqasahkan pada tanggal 23 Januari 2013 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, Februari

2013

	Tanggal Pengesahan	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Matematika <u>Toheri, S.Si M.Pd</u> NIP. 19730716 200003 1 002	_____	_____
Sekretaris Jurusan Matematika <u>Reza Oktiana Akbar, M.Pd</u> NIP. 19811022 200501 1 001	_____	_____
Penguji I <u>Toheri, S.Si M.Pd</u> NIP. 19730716 200003 1 002	_____	_____
Penguji II <u>Prof. Dr. H. Jamali Sahrodi,</u> <u>M.Ag</u> NIP. 19680408 199403 1 003	_____	_____
Pembimbing I <u>Reza Oktiana Akbar, M.Pd</u> NIP. 19811022 200501 1 001	_____	_____
Pembimbing II <u>Drs. Nasihudin Pono, M.Pd</u> NIP.19620920199103 1 001	_____	_____

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag
NIP. 19710302 199803 1 002



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan kita sebagai pengikutnya sampai akhir zaman. Amin.

Skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung dan tidak langsung, baik secara moril maupun materil. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Maksun, M.A, Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. Saefuddin Zuhri, M.Ag, Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon
3. Bapak Toheri, S.Si, M.Pd. Ketua Jurusan Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
4. Bapak Reza Oktiana Akbar, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I
5. Bapak Drs. Nasihudin Pono, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II
6. Bapak H. Momon Sukiman, M.M.Pd selaku Kepala SMP Negeri 1 Pasawahan
7. Ibu Jubaedah, S.Ag Selaku Guru Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP Negeri 1 Pasawahan
8. Staf Guru dan Karyawan SMP Negeri 1 Pasawahan
9. Teman – teman seperjuangan Jurusan Matematika Angkatan 2008 khususnya teman – teman Matematika – C yang selalu mendukung dan memberikan semangat.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Diliindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Penulis hanya bisa menyandarkan dan memanjatkan doa semoga Allah SWT melimpahkan rahmat-Nya kepada mereka semua yang telah membantu penulis serta membalasnya dengan pahala yang berlipat ganda. Amin.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Cirebon, November 2012

Penulis,

DAFTAR ISI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR i



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i> (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA	
A. Keterampilan Berpikir Kreatif	10
1. Pengertian Berfikir Kreatif	10
2. Faktor – Faktor Keterampilan Berpikir Kreatif	14
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT)	16
C. Penelitian yang Relevan	27
D. Kerangka Berfikir	29
E. Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu	32
B. Populasi dan Sampel	33



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

C. Metode dan Desain Penelitian	34
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Definisi Operasional	37
F. Instrumen Penelitian	37
G. Teknik Analisis Data	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian	53
B. Pengujian Prasyarat Penelitian	84
C. Pembahasan	88

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	90
B. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	17
--	----



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Tabel 2.2 Kriteria Penghargaan Kelompok	25
Tabel 3.1 Pelaksanaan Penelitian di SMP Negeri 1 Pasawahan	33
Tabel 3.2 Data Populasi Penelitian	33
Tabel 3.3 Penskoran Angket	36
Tabel 3.4 Klasifikasi Interpretasi Validitas	40
Tabel 3.5 Klasifikasi Interpretasi Reliabilitas	41
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda	42
Tabel 3.7 Klasifikasi Indeks Kesukaran	43
Tabel 3.8 Daftar Analisis Variansi Untuk Uji Independent dan Kelinearan Regresi	50
Tabel 4.1 Bobot Pemberian Skor pada Skala Likert	54
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Angket Mengenai Presentasi Kelas	54
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Angket Mengenai Belajar Kelompok	59
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Angket Mengenai Permainan	61
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Angket Mengenai Pertandingan	64
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Angket Mengenai Penghargaan	67
Tabel 4.7 Rekapitulasi Prosentase Hasil Angket Persepsi Siswa Mengenai Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	69
Tabel 4.8 Hasil Angket Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	71
Tabel 4.9 Deskripsi Data Hasil Angket Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	73



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Tabel 4.10 Klasifikasi Skor Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Model

Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* 73

Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Tes Mengenai Keaslian (*Orginality*) 75

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Tes Mengenai Kelancaran (*fluency*) 76

Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Tes Mengenai Keluwesan (*flexibility*) 77

Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Tes Mengenai Penguraian (*Elaboration*) 78

Tabel 4.15 Hasil Perhitungan Tes Mengenai Perumusan Kembali

(*Redefinition*) 79

Tabel 4.16 Statistik Deskriptif Hasil Tes Keterampilan Berfikir Kreatif 80

Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Keterampilan Berpikir Kreatif

Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Pasawahan 80

Tabel 4.18 Interpretasi Nilai Tes Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa 82

Tabel 4.19 Output SPSS Uji Normalitas 85

Tabel 4.20 Output SPSS Uji Homogenitas 85

Tabel 4.21 Output SPSS Uji Linearitas dan Persamaan Regresi 86

Tabel 4.22 Output SPSS Uji Signifikasi Koefisien Persamaan Regresi 86

Tabel 4.23 Output SPSS Uji Korelasi 87



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Gambar 2.1 Penempatan Siswa dalam Kelompok Meja Turnamen	22
Gambar 2.2 Pergeseran (<i>Bumping</i>)	24
Gambar 4.1. Diagram Lingkaran Persentasi Tes Mengenai Keaslian (<i>Originality</i>)	75
Gambar 4.2. Diagram Lingkaran Persentasi Tes Mengenai Kelancaran (<i>fluency</i>)	76
Gambar 4.3. Diagram Lingkaran Persentasi Tes Mengenai Keluwesan (<i>flexibility</i>)	77
Gambar 4.4. Diagram Lingkaran Persentasi Tes Mengenai Penguraian (<i>Elaboration</i>)	78
Gambar 4.5. Diagram Lingkaran Persentasi Tes Mengenai Perumusan Kembali (<i>Redefinition</i>)	79
Gambar 4.6. Histogram Nilai Tes Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Pasawahan	81
Gambar 4.7. Sebaran Persentase Tingkat Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan Nilai Tes	82

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pendidikan bertujuan menumbuhkan kembangkan potensi manusia agar menjadi manusia dewasa, beradab, normal (Jumali,dkk, 2004:1). Melalui pendidikan diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompetensi di bidangnya sehingga sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Manusia akan sulit berkembang bahkan akan terbelakang tanpa adanya pendidikan. Dengan demikian, pendidikan harus diarahkan untuk membentuk manusia yang berkualitas, mampu bersaing, memiliki budi pekerti yang luhur dan bermoral baik.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Sebagai bukti adalah pelajaran matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi mengingat pentingnya matematika, maka dalam pengajarannya bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung dalam matematika itu sendiri, tetapi lebih menekankan pada pola berfikir siswa agar dapat memecahkan masalah.

Banyak persoalan yang muncul menyangkut pengembangan potensi manusia melalui pendidikan. Orang tua menyadari anaknya harus sekolah dan mengenyam pendidikan tinggi, namun mengabaikan kebutuhan alami mereka. Demikian pula lembaga pendidikan. Lembaga-lembaga pendidikan lebih banyak melakukan kegiatan-kegiatan yang berorientasi pada pengembangan akademik dan menjejali siswa dengan berbagai data dan informasi yang belum diperlukannya. Pendidikan menjadi bersifat *verbalis*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

dan *mekanistik*, di mana anak lebih banyak mengenal dan menghafal serangkaian kata-kata dan istilah serta rumusan angka dan symbol-simbol, tanpa memahami makna dan kegunaannya untuk kehidupan (Yeni R, 2011:5).

Guru sebagai fasilitator pembelajaran di dalam kelas berperan penting dalam mengatasi permasalahan tersebut. Kehadiran guru di kelas diharapkan dapat mendorong siswanya untuk mengembangkan ide, inisiatif dalam menjajaki tugas-tugas baru. Dalam pengajarannya guru memberi waktu kepada siswa untuk memikirkan dan mengembangkan ide atau gagasan kreatif (Satiadarma Monty 2003:119). Kemudian guru juga harus memilih metode pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi berfikir siswa, yakni mengaktifkan fungsi berfikir divergen. Dalam setiap kegiatan belajar mengajar, siswa dilibatkan secara aktif dalam masalah yang nyata dan menantang.

Menurut Surya (2004:11), berpikir adalah merupakan suatu proses kognitif yang paling tinggi, sehingga perlu adanya latihan untuk mengembangkan keterampilan berpikir seseorang. Begitu pula dengan pembelajaran matematika yang merupakan suatu disiplin ilmu yang membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dalam memecahkan setiap masalah yang dihadapinya. Belajar matematika dalam hal ini bukan hanya menghafal atau mengingat, tetapi juga merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seorang siswa. Perubahan tersebut sebagai hasil proses belajar yang dapat ditunjukkan seperti adanya perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan berpikir,



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

kemampuan dan sebagainya. Sehingga keberhasilan dalam proses belajar matematika tidak terlepas dari metode pembelajaran yang baik.

Pada proses pembelajaran matematika, keterampilan berpikir kreatif sangat dibutuhkan untuk memecahkan soal matematika yang membutuhkan pemikiran yang dalam. Seorang siswa yang mempunyai keterampilan berpikir kreatif tidak hanya mampu memecahkan masalah-masalah non rutin, tetapi juga mampu melihat berbagai alternatif dari pemecahan masalah tersebut. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan berpikir seseorang secara divergen, yakni dapat mengemukakan solusi pemecahan masalah dari sudut pandang yang berbeda. Dengan demikian, keterampilan berpikir kreatif mempunyai peranan yang penting untuk kesuksesan dalam pemecahan masalah. Selain itu, keterampilan berpikir kreatif juga dapat mempertinggi sikap positif seseorang dengan tidak mengenal putus asa dalam menyelesaikan masalah.

Dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif tidaklah mudah. Namun menurut Supriadi (Asrori, 2009:79), keterampilan dapat dididik melalui bimbingan seorang guru. Karena keterampilan berpikir kreatif termasuk dari keterampilan rohani yang lebih abstrak dan menyangkut persoalan-persoalan penghayatan serta kreatifitas untuk menyelesaikan suatu masalah atau konsep, sehingga diperlukan suatu kegiatan pembelajaran seperti menciptakan rasa aman untuk mengekspresikan kreatifitasnya, mengakui dan menghargai gagasan-gagasan anak, menjadi pendorong bagi anak untuk mengkomunikasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya, dan membantu



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

anak memahami divergensinya dalam berfikir dan bersikap dan bukan malah menghukumnya.

Metode pembelajaran yang bervariasi dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika yang dapat memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu atau kelompok, karena siswa bekerja dalam satu team, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan- keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah (Louisell & Descamps, 1992). Salah satu adalah dengan pembelajaran aktif (*Active Learning*) yaitu dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Karli, Hilda dan Margareta, S.Y. (2002:70) menjelaskan bahwa belajar kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih. Selain mengutamakan kerjasama model ini berguna untuk memecahkan suatu persoalan atau kegiatan menemukan. Melalui kegiatan inilah keterampilan berfikir kreatif matematik siswa akan berkembang.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah “pembelajaran kooperatif yang ditambah dengan suatu kegiatan yaitu turnamen akademik” (Wardani, Sri 2006:7). Turnamen akademik adalah semacam ajang kompetisi dan setiap siswa bersaing ketika mewakili



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

kelompok masing-masing. Pada saat turnamen, siswa dituntut untuk berfikir matematik, salah satunya melalui kegiatan penalaran. Dengan model pembelajaran tipe TGT diharapkan siswa akan termotivasi untuk belajar secara baik dan lebih bertanggungjawab serta dapat berfikir kritis terhadap suatu masalah dan juga dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas dan tentu saja dapat meningkatkan keterampilan berfikir kreatif matematik siswa.

SMP Negeri 1 Pasawahan merupakan sekolah yang mengalami banyak kemajuan, terutama kemajuan pada fasilitas belajar siswa. Dengan demikian, peluang siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa sangat besar. Akan tetapi berbeda dengan kenyataannya, berdasarkan informasi dari guru matematika di SMP Negeri 1 Pasawahan, ternyata siswa kurang memberikan partisipasi aktif terhadap pembelajaran. Begitu pula dalam menyelesaikan masalah, siswa terfokus dengan apa yang diberikan guru tanpa menggunakan keterampilan berpikir kreatif sehingga keterampilan berpikir kreatif siswa yang dimiliki siswa masih rendah dan tidak berkembang.

Model pembelajaran yang diterapkan adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Karena para peneliti telah menunjukkan bahwa pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan berfikir kritis (Trianto, 2011:59). Menurut Johnson & Johnson (1994) menyatakan bahwa tujuan pokoknya adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu atau



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

kelompok. Karena siswa bekerja dalam satu team, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan- keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah (Louisell & Descamps, 1992). Mengenai pemecahan masalah, erat kaitannya dengan keterampilan berfikir kreatif, karena orang yang kreatif ia akan memperkaya pemecahan masalahnya dengan berbagai alternatif jawaban, dengan berbagai cara dan sudut pandang, bersifat unik dan berbeda dengan yang lain ‘tidak umum’. Berfikir kreatif merupakan kemampuan berfikir yang tidak hanya membutuhkan kecepatan dan ketepatan dalam menganalisis permasalahan, namun ia dapat menentukan berbagai alternatif jawaban yang benar dari berbagai sudut pandang secara tepat dan benar (Yeni Rachmawati dkk, 2011:20)

Dari uraian di atas, terkait pentingnya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu faktor penting dalam menciptakan suatu keterampilan berpikir kreatif matematika siswa, maka penulis tertarik untuk meneliti “**Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika.** (Penelitian di kelas VIII SMP Negeri 1 Pasawahan tahun ajaran 2011/2012)”. Dengan alasan kebanyakan orang lebih mengutamakan hasil belajar yang dicapai dan kurang memperhatikan proses pencapaian hasil belajar tersebut. Padahal proses pencapaian hasil belajar seperti: metode pembelajaran, motivasi, dan keterampilan berfikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika jauh lebih penting untuk diperhatikan.



B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, penulis dapat mengidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran berkaitan dengan berfikir kreatif.
2. Berfikir kreatif dipengaruhi oleh metode yang digunakan oleh guru dalam belajar.
3. Keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan yang dapat mengemukakan solusi pemecahan masalah dari sudut pandang yang berbeda.
4. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berguna untuk memecahkan suatu persoalan atau kegiatan menemukan.
5. Melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) keterampilan berfikir kreatif matematik siswa dapat berkembang.

2. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk menyederhanakan dan menfokuskan ruang lingkup permasalahan dengan tidak mengurangi nilai keilmiahannya, maka penulis hanya dibatasi pada ruang lingkup melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Pasawahan.



3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Sejauh mana penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SMP Negeri 1 Pasawahan ?
- 2) Sampai sejauh mana keterampilan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Pasawahan ?
- 3) Adakah pengaruh antara penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Pasawahan ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mendapatkan gambaran keterampilan berfikir kreatif matematis siswa SMP Negeri 1 Pasawahan.
- 2) Untuk menjelaskan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Pasawahan.
- 3) Untuk membuktikan pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Pasawahan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

1. Dapat memberikan informasi tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru-guru bahwa model pembelajaran tipe TGT dapat digunakan dalam mata pelajaran matematika.
2. Sebagai masukan bagi guru-guru bahwa dalam penyajian materi tidak hanya disampaikan dengan metode yang monoton tetapi dapat pula disajikan secara variatif sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa, khususnya dalam pelajaran matematika.
3. Siswa menjadi lebih termotivasi mempelajari matematika dan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang ada dalam diri siswa sehingga siswa tidak mengenal putus asa dalam setiap mengerjakan soal-soal matematika serta dapat memecahkan permasalahan yang ada dihadapannya dengan ide-ide kreatif.
4. Peneliti akan memperoleh pemahaman bagaimana penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ketika mata pelajaran matematika berlangsung dan dapat memberikan satu kesimpulan ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika.



DAFTAR PUSTAKA

- Amirman Y, Ine. (1993). *Penelitian dan Statistik Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta : Bumi Aksara.
- Asrori, Mohammad. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Furchan, Arief. (1991). *Pengantar Penelitian dalam pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamzah. (2006). *Teori belajar Konstruktivisme*. [Online]. Tersedia: <http://www.duniaguru.com>.
- Herryanto, Nar dan Gantini, Tuti. (2009). *Pengantar Statistika Matematis*. Bandung: CV Yrama Widya
- Guru PKN Belajar Menulis. (2007). *Model Teams Games Tournament*. [Online]. Tersedia: <http://gurupkn.wordpress.com/page/4/>.
- Irianto, Agus. (2010). *Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana
- Karli, Hilda dan Margaretha, S.Y. (2002). *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung : Bina Informatika.
- Lie, Anita. (2002). *Mempraktikan Kooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta : Grasindo.
- Mustafa, Zainal. (2009). *Mengurai Variabel hingga Instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Ruseffendi, E.T. (2005). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung : Tarsito.
- Sudjana. (1996). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

- Satiadarma, Monty P. dan Fidelis E.Waruwa. 2003. *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Administrasi (Dilengkapi Metode R & D)*. Bandung : Alfabeta.
- Suherman, Erman. (2004). *Model-model Pembelajaran Matematika*. Makalah Disajikan Dalam Acara Diklat Pembelajaran Bagi Guru-guru Pengurus MGMP Matematika Di LPMP Jawa Barat. Bandung : LPMP.
- Surapranata, Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Surya, Mohamad. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Suherman, Erman. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta; Kencana Prenada Media Group.
- Trihendradi, Cornelius. (2008). *Step by Step SPSS 16*. Yogyakarta: Andi.
- Tim MKPBM. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung : JICA-UPI
- Yeni Rachmawati. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta; Kencana Prenada Media Group.